

## ABSTRAK

Dalam *game* yang berjudul *The Last of Us*, terdapat penggambaran perkembangan hubungan antara dua karakter utama dalam *game* tersebut yang bernama Joel dan Ellie yang sepanjang hubungan memiliki hubungan yang hanya sekedar bisnis menjadi hubungan seperti orang tua dan anak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis proses perkembangan hubungan antara Joel dan Ellie. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan melalui semiotika Charles Sanders Peirce. Peneliti menggunakan trikotomi tanda Charles Sanders Peirce, yang seperti representamen (*qualisign, sinsign, legisign*), objek (ikon, indeks, simbol), dan interpretan (*rheme, decisign, argument*). Dalam *game The Last of Us* memunculkan beberapa *scene* yang menjelaskan perkembangan hubungan antara Joel dan Ellie yang dengan pola asuh demokratis yang membuat hubungan tersebut seperti hubungan orang tua dan anak yang saling membutuhkan satu sama lain. Kesimpulan dari penelitian ini adalah terdapatnya tanda dan makna mengenai perkembangan hubungan antara Joel dan Ellie yang seperti orang tua dan anak dalam *game The Last of Us* di beberapa *video scene* yang memperlihatkan perkembangan hubungan antara Joel dan Ellie. Faktor yang menyebabkan hal tersebut karena kondisi dan keadaan selama perjalanan Joel dan Ellie membutuhkan satu sama lain, maka memunculkan hubungan yang lebih intim untuk keduanya.

Kata kunci : Perkembangan Hubungan, Orang Tua Dan Anak, Semiotika Charles Sanders Peirce, Media *Game*